SUPERSPRINT™

INTRODUCTION

Just another racing game? No – this is THE racing game. Licensed to Electric Dreams from the top-selling Atari coin-op, SUPERSPRINT™ lets one or two players compete head-to-head with a bird's eye view over eight gruelling tracks. There's plenty of challenge for your driving skills, with ramps to jump, opening and closing gates, hidden short cuts, over- and underpasses, and banked turns. There are random obstacles to avoid, and golden spanners to collect from the track which can be traded for custom car features to enhance your vehicle's performance.

LOADING

SPECTRUM 48/128K/+

Ensure the cassette is fully rewound. Type LOAD "" and ENTER, then start the tape.

AMSTRAD CPC

Cassette: Ensure the cassette is fully rewound. Owners of disk machines should select the appropriate filing system using |TAPE. Press the CTRL key and the small ENTER key together, then start the tape and press any key.

Disk: Ensure the disk filing system is selected (using |DISK). Insert the disk into the drive and type RUN "DISK", then ENTER.

COMMODORE 64/128

If using a 128, first select 64 mode. NOTE: The Commodore version of SUPERSPRINT™ is a multiload game. One file contains circuits 1-4, the other contains circuits 5-8.

Cassette: Ensure the cassette is fully rewound. Press the SHIFT and RUN/STOP keys together, then press PLAY on the recorder.

Disk: Insert the disk into the drive, label side up. Type LOAD"*",8,1 and press RETURN.

OPTION SELECTION

In all cases the game has loaded when the title page is replaced by the credits. Press the space bar to move to the Options Menu. While on this screen:

SPECTRUM 48/128K/+

Press "1" to switch between one- or two-player mode.

Press "2" to cycle through control options for Player 1 (see below)

Press "3" to cycle through control options for Player 2 (see below).

Press "4" to start the game.

AMSTRAD CPC

Press "1" to switch between one-or-two player mode.

Press "2" to start the game.

COMMODORE 64/128

Select one-or-two player mode by pointing the steering wheel at the left or right car and pressing the fire button.

If you have selected two-player mode you will then be asked to select the type of race. You may race against each other in a "one-on-one" event, or you may have a third competitor controlled by the computer.

The display changes to show all the possible racing circuits: the current selection will be flashing, and the central arrow will point to it. Use the "steer left" and "steer right" controls to change to the required track layout. To start the race on the selected circuit, push the "accelerate" control.

GAME CONTROLS

SPECTRUM

	Sinclair	Cursor	Kempston	Player 1 Keys	Player 2 Keys
Steer left	Stick left	5 or ⇩	Stick left	Q	L
Steer right	Stick right	8 or ⇩	Stick right	A	P
Accelerate	Fire button	0	Fire button	S	K

AMSTRAD CPC

	Joystick	Player 1 Keys	Player 2 Keys
Steer left		Q	Ⓐ
Steer right		A	‖
Accelerate		S	L

COMMODORE 64/128

The game may only be controlled using joysticks. If the one-player option is selected, the joystick should be in Port 2.

THE RACE

Each race consists of a minimum of four laps. However, if players beat the "drone" cars, the race continues on a new track, picked at random from the available circuits.

The race is started by a waving, white flag. Steer your vehicle using the left and right controls, and control its speed with the accelerator. (Brakes are not provided!) Hitting the circuit barriers at low speeds only causes a delay, but on a high-speed impact your car explodes, and a replacement is delivered, slung beneath a helicopter.

On some tracks there are underpasses where you will be steering "blind". Other circuits feature gates which open and close, allowing brief access to short cuts. Ramps enable you to leap over obstacles.

Random objects will appear on the track from time to time, to be collected or avoided. These are as follows:

Golden Spanner: Collect three of these in one race to earn one custom car bonus at the end of the race.

Bonus Score Pad: This contains a number which is added to the score of the driver passing over it.

Oil slicks: These cause the car to spin out of control.

Water slicks: These cause the car to slow down.

Tornado: The high wind blows the car off course and into a spin.

At the end of the race, the winner's circle is displayed with the rank, score and best lap times for the first three cars past the chequered flag.

Press the space bar to move to the high score table. If your car has won a place on the table, you will be prompted to enter your initials. Use "left" and "right" to select the letters, "accelerate" to enter the initial. You may enter up to three initials.

Should any car collect three or more golden spanners during a race, the driver will be able to choose a custom car feature from the bonus screen. Four features are available, as follows:

Super traction	(five levels)
Higher top speed	(five levels)
Turbo acceleration	(five levels)
Increased scoring	(one level)

Players choose the feature they require in the same way as tracks are selected at the start of the game: use left and right to highlight the required option, then press accelerate to add the feature.

Supersprint

Introduction

Un jeu de course comme tous les autres? - Non - il s'agit du VERITABLE jeu de course.
Produit par Electric Dreams sous licence, basé sur le célèbre jeu de café pour Atari, SUPERSPRINT™ place sur la ligne de départ un ou deux adversaires qui courent tête à tête avec une vue en plongée sur huit pistes éprouvantes. Vos talents de pilote de course seront mis à dure épreuve: vous aurez des rampes à sauter, des barrières qui s'ouvrent et qui se ferment, des raccourcis dissimulés, des enjambements, des passages souterrains et des virages relevés. Les pistes comprennent également des obstacles surprise que vous devez éviter ainsi que des clefs dorées que vous devez ramasser sur la piste et échanger contre des accessoires de voiture hors série qui amélioreront les performances de votre véhicule.

CHARGEMENT

Spectum 48/128K/+
Assurez-vous que la cassette soit entièrement rebobinée. Tapez LOAD "" et ENTER puis mettez la bande en route.

Amstrad CPC
Cassette: Vérifiez que la cassette soit entièrement rebobinée. Les utilisateurs de machines à disque doivent sélectionner le système de classement approprié avec |TAPE . Appuyez simultanément sur la touche CTRL et sur la petite touche ENTER, puis mettez la bande en route et appuyez sur une touche quelconque.

Disque: Vérifiez que l'on a sélectionné le système de fichier sur disque (avec |DISC); introduire le disque dans l'unité er tapez: RUN"DISC"puis ENTER.

Commodore 64/128
Si vous utilisez un 128, sélectionnez tout d'abord le mode 64. NOTA:

la version de SUPERSPRINT™ pour Commodore est un jeu à multichargement. Un fichier contient les circuits 1-4 et l'autre les circuits 5-8.

Cassette: Vérifier que la cassette est rebobinée à fond. Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP, puis appuyez sur PLAY sur l'appareil d'enregistrement.

Disque: Introduire le disque dans l'unité, le côté de l'étiquette tourné vers le haut. Tapez LOAD"*",8,1, puis appuyez sur RETURN.

SELECTION DES OPTIONS

Dans tous les cas, le jeu est chargé lorsque la page du titre est remplacée par le générique. Appuyez sur la barre d'espacement pour passer au menu des options. Lorsque cet écran est affiché:

SPECTRUM
Appuyez sur **1** pour passer du mode à un joueur au mode à deux et vice-versa.

Appuyez sur **2** pour faire le tour des options de commande pour le joueur 1 (voir ci-dessous).

Appuyez sur **3** pour faire le tour des options de commande pour le joueur 2 (voir ci-dessous).

Appuyez sur **4** pour commencer le jeu.

AMSTRAD
Appuyez sur **1** pour passer du mode à un joueur au mode à deux et vice-versa.
Appuyer sur **2** pour démarrer.

COMMODORE 64/128
Choisissez entre le mode à un joeur et le mode à deux en pointant le volant vers la voiture gauche ou la voiture droite et en appuyant le

bouton de feu.

Si vous choisissez la mode à deux joueurs, le programme vous demandera de sélectionner le *type* de jeu de course. Vous jouez à deux ou bien contre une troisième voiture, qui sera contrôlée par l'ordinateur.

L'affichage change pour représenter tous les circuits de course possibles: la sélection courante clignotera et la flèche centrale sera tournée sur celle-ci. Pour passer au tracé de piste désiré, utiliser les commandes de "virer à gauche" et "virer à droite". Pour commencer la course sur le circuit sélectionné, appuyez sur la commande "accélérer".

permettent de sauter au-dessus des obstacles.

De temps à autre, des objets apparaîtront au hasard sur la piste: vous devrez les ramasser ou les éviter. Il s'agit des objets suivants:

Clef dorée: Ramasser 3 de ces clefs au cours d'une course pour gagner une voiture hors série au bout de la course.

Zone des points supplémentaires: cette zone indique un nombre qui est ajouté au score du pilote qui passe dessus.

Les tâches d'huile: elles provoquent des dérapages incontrôlés.

Flaques d'eau: elles provoquent le ralentissement de la voiture.

Les rafales de vent: les vents forts font sortir votre voiture de piste en la faisant déraper .

Au bout de la course, le cercle du vainqueur est affiché avec sa place, son score et les meilleurs temps au tour des trois premières voitures qui passent sous le drapeau à carreaux.

Appuyez sur la barre d'espacement pour vous porter sur le tableau des scores élevés. Si votre voiture a obtenu une place sur le tableau, on vous demandera d'indiquer vos initiales. Utilisez la commande à "gauche" et à "droite" pour choisir les lettres et "accélérer" pour introduire les initiales. Vous pouvez introduire trois initiales au maximum.

Lorsqu'une voiture ramasse trois clefs ou davantage au cours d'une course, le conducteur sera en mesure de choisir un accessoire de voiture hors série sur l'écran des primes. On dispose des quatre accessoires suivants:

Super traction	(5 niveaux)
Vitesse de pointe plus élevée	(5 niveaux)
Accélération turbo	(5 niveaux)
Augmentation du score	(1 niveau)

Les joueurs choisiront l'accessoire qu'ils désirent selon les mêmes modalités que pour la sélection des pistes, au début du jeu: utiliser "gauche" ou "droite" pour mettre en vedette l'option choisie, puis appuyez sur accélérer pour introduire l'accessoire.

COMMANDES DU JEU

SPECTRUM

	Sinclair	Cursor	Kempston	Touches joueur 1	Touches joueur 2
Virer à gauche	comm.de à gauche	Q	5 ou ⇐	comm.de à gauche L	
Virer à droite	comm.de à droite	8 ou ⇒	comm.de à droite	A	P
Accélérer	Bouton de comm.de	S	0	Bouton de comm.de K	

AMSTRAD CPC

	Joystick 1 Touches	Joystick 2	Touches joueur 1	joueur 2
Virer à gauche				
Virer à droite				
Accélérer				

COMMODORE 64/128

Le jeu ne peut être commandé qu'avec les joysticks. Si l'on choisit l'option à un joueur, le joystick devra se trouver dans le point de connexion 2.

LA COURSE

Chaque course se compose d'un minimum de quatre tours. Toutefois si des joueurs battent les voitures "cible", la course continue sur une nouvelle piste choisie au hasard parmi les circuits disponibles.

La course commence par l'agitation d'un drapeau blanc. Pour la conduite de votre véhicule vous disposez des commandes de gauche et de droite ainsi que de l'accélérateur pour régler sa vitesse (mais l'équipement ne comprend pas de freins!). Si vous heurtez les barrières du circuit à faible vitesse, vous ne subissez qu'un retard, mais en cas d'impact à haute vitesse, votre voiture explose et une voiture de rechange vous est livrée par un hélicoptère.

Certaines pistes comprennent des passages souterrains dans lesquels vous conduirez votre voiture à l'aveuglette. D'autres circuits comprennent des barrières qui s'ouvrent et qui se ferment en permettant un accès rapide à des court-circuits. Des rampes vous

Supersprint

EINLEITUNG

Schon wieder eins von diesen Autorennen? - Keineswegs! Hier kommt das echte, das einzige Autorennen!
Unter Lizenz an Electric Dreams - der absolute Spitzenhit des Atari Münzautomatenspiels. SUPERSPRINT™ ist ein Kopf-an-Kopf Rennen aus der Vogelperspektive über 8 mörderische Rennstrecken, das von einem oder zwei Spielern bestritten werden kann. Mit jeder Menge Anforderungen an Ihre Fahrgeschicklichkeit: Sprungrampen, sich öffnende und schließende Tore, versteckte Abkürzungen, Über- und Unterführungen sowie überhöhte Kurven. Es gibt unerwartete Hindernisse, denen Sie ausweichen müssen und goldene Schraubenschlüssel, die Sie auf der Rennstrecke sammeln und später gegen Sonderzubehör eintauschen können, um die Leistung Ihres Autos noch zu steigern.

LADEANLEITUNG

Spectum 48/128K/+
Sicherstellen, daß die Kassette ganz zurückgespult ist. LOAD "" eingeben und ENTER drücken, dann das Band starten.

Schneider CPC
Kassette: Sicherstellen, daß die Kassette ganz zurückgespult ist. Bei Geräten, die auch mit Disketten arbeiten können, muß auf das richtige System umgestellt werden; zu diesem Zweck |TAPE eingeben.
Gleichzeitig CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken, dann das Band starten und eine beliebige Taste auf der Tastatur drücken.

Diskette: Das Diskettensystem mit |DISC anwählen (falls nicht bereits geschehen), Diskette ins Laufwerk einlegen und RUN"DISC schreiben, dann ENTER drücken.

Commodore 64/128

Benutzer des 128 Modells steigen zunächst in den 64er Modus um.
HINWEIS: Die Commodore-Version von SUPERSPRINT™ ist ein sog. Multi-Load Spiel: eine Datei enthält die Rennstrecken 1-4, die andere 5-8.

Kassette: Sicherstellen, daß die Kassette vollständig zurückgespult ist. SHIFT und RUN/STOP zusammen drücken, dann die PLAY-Taste auf dem Rekorder betätigen.

Diskette: Diskette mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk einlegen. LOAD"*",8,1 eingeben, dann RETURN drücken.

SPIELOPTIONEN

Das Spiel ist geladen, sobald die Titelszene vom Vorspann abgelöst wird. Mit der Leertaste kommen Sie ins Optionen-Menü.

SPECTRUM:
mit **1** zwischen 1- und 2-Spieler-Modus umschalten,

mit **2** die Steueroptionen für Spieler 1 durchlaufen (siehe unten)

mit **3** die Steueroptionen für Spieler 2 durchlaufen (Siehe unten)

Mit **4** das Spiel beginnen.

SCHNEIDER:
mit **1** zwischen 1- und 2-Spieler-Modus umschalten,

mit **2** das Spiel starten

COMMODORE 64/128
1- oder 2-Spielermodus auswählen, indem Sie mit dem Steuerrad auf das linke oder das rechte Autos zeigen und dann den Feuerknopf drücken.

Bei Wahl des 2-Spieler Modus werden Sie gefragt, welche Art von

Rennen Sie fahren wollen: Sie können entweder in einem Kopf-an-Kopf Rennen gegen einen Partner spielen oder noch einen dritten, computergesteuerten Kandidaten einsetzen.

Die Anzeige wechselt: Sie sehen nunmehr alle verfügbaren Rennstrecken, wobei die aktuelle blinkt und durch den zentralen Pfeil markiert wird Mit der Rechts- und Linkssteuerung die gewünschte Strecke auswählen. Zum Starten des Rennens auf der gewünschten Strecke "Gas geben".

SPIELSTEUERUNG

SPECTRUM

	Sinclair	Cursor	Kempston	Spieler 1 Tasten	Spieler 2 Tasten
Linkskurve	nach links	5 od. ⇐	nach links	Q	L
Rechtskurve	nach rechts	8 od. ⇒	nach rechts	A	P
Gas geben	Feuerknopf	0	Feuerknopf	S	K

SCHNEIDER

	Joystick 1	Joystick 2	Spieler 1 Tasten	Spieler 2 Tasten
Linkskurve				
Rechtskurve				
Gas geben				

COMMODORE 64/128
Das Spiel ist ausschließlich über Joysticks zu bedienen. Bei Wahl der 1-Spieler-Version ist der Joystick im Anschlußplatz 1 einzustecken.

DAS RENNEN

Jedes Rennen besteht aus wenigstens vier Runden. Wenn die Spieler jedoch die ferngesteuerten Autos schlagen, geht das Rennen auf einer neuen Strecke weiter, welche nach Zufallsprinzip ausgewählt wird.

Das Zeichen zum Start ist eine wehende weiße Flagge. Steuern Sie Ihr Auto mit Hilfe der Links-/Rechtssteuerung und indem Sie auf's Gaspedal drücken. Bremsen gibt es keine! Ein Aufprall gegen die Schranken bei mäßiger Geschwindigkeit verursacht lediglich eine Verlangsamung, bei hoher Geschwindigkeit kommt es jedoch zu einer Explosion, und Sie erhalten von einem Helikopter einen Ersatzwagen.

Auf manchen Strecken gibt es Unterführungen, in denen Sie "blind" fahren; auf anderen Strecken sind Tore eingebaut, die den Zugang zu Abkürzungen eröffnen. Die Rampen dienen zum Überspringen von Hindernissen.

Gelegentlich tauchen mitten auf der Strecke irgendwelche Objekte

auf, die man entweder einsammeln oder geschickt umfahren muß. Es sind dies:

Goldene Schraubenschlüssel: Wenn Sie drei davon in einem Rennen sammeln, erhalten Sie zum Schluß eine Sonderprämie für ein nach Spezialanfertigung gebautes Auto.

Extrapunktfläche: Enthält eine Zahl, die zum Punktestand addiert wird, wenn man darüber fährt.

Ölflecken: Diese bringen das Auto ins Schleudern.

Wasserpfützen: Diese verlangsamen das Auto.

Tornado: Starke Windböen bringen das Auto vom Kurs ab und es gerät außer Kontrolle.

Am Schluß des Rennens wird der Kreis des Siegers mit seinem Rang, Punktestand und den besten Zeiten der ersten drei Teilnehmer angezeigt, welche die Ziellinie passieren.

Durch Drücken der Leertaste gelangen Sie zur High-Score Tabelle. Wenn Ihr Ergebnis Sie zu einem Eintrag berechtigt, werden Sie aufgefordert, Ihre Initialien einzugeben. "Links" und "Rechts" zur Auswahl der Buchstaben verwenden (bis zu 3) und "Beschleunigen" zur Bestätigung.

Wenn es einem Fahrer gelingt, während eines Rennenes drei oder mehr Schraubenschlüssel zu sammeln, hat er die Chance, sein Auto mit Spezialzubehör auszustatten. Es gibt vier Sonderausstattungskomponenten:

Spezielle Bodenhaftung	(fünf Ebenen)
Erhöhte Maximalgeschw.	(fünf Ebenen)
Turbo-Beschleunigung	(fünf Ebenen)
Erhöhte Punktewertung	(eine Ebene)

Die Auswahl erfolgt in der gleichen Weise wie bei der Auswahl der Rennstrecken zu Anfang des Spiels: rechts und links zum Hervorheben der gewünschten Option, "Gas geben" zur Installation.